Jeux dangereux dans les cours de récréation : frôler la mort pour défier la vie, simple jeu ou auto-mutilation ?

Tiré de: http://www.monde-solidaire.org/spip/article.php3?id_article=2706

Le jeu de l'aérosol, de la canette, de l'autoroute, du mikado, du foulard ou encore de la machine à laver rencontrent un franc succès parfois tragique dans les cours d'école. Que cela consiste à inhaler des produits solvants, traverser une autoroute ou une voie ferrée sans se faire heurter, humilier un camarade en le rouant de coup ou encore bloquer le trafic sanguin et/ou pulmonaire, force est de constater la recrudescence de ces passe-temps aux faux-semblants de défis. Stupéfaction, interrogation et horreur se sont hérissées. La quête de réponses aux motivations qui encouragent ces adolescents à tenter le diable, tutoyer la mort, chatouiller le danger de séquelles irrévocables semblent bornées à des hypothèses purement théoriques. Afin de mettre des mots sur les maux de ces adolescents, psychologues et sociologues voient dans ces divertissements à risques l'affirmation d'une émancipation ou d'une toute puissance certaines, ou le rite « iniatique » du passage non sans douleur de l'enfance à l'âge adulte. Or, de toute évidence, des théories terrestres et concrètes émancipées de ces théories intellectualisées et lyophilisées tendraient à traduire les motivations de telles conduites. L'ennui, l'attraction de l'interdit et surtout de l'inconnu et le divertissement concourent tous trois à s'octroyer le monopole des causes qui les agissent. Ainsi, il s'agirait véritablement de jeux au sens propre du terme dans sa synonymie de divertissement.

Le jeu du foulard, autrement appelé la nuit merveilleuse, 30 secondes de bonheur, la tomate rouge, le rêve bleu, le cosmos ou le flash et dont le principe est de parvenir à une hyper ventilation par une série de genoux flexions rapides puis comprimer les carotides afin de bloquer temporairement la circulation sanguine cérébrale, réveille la polémique du jeu-suicide. En effet, les familles de victimes s'insurgent ; la perte de conscience inhérente au jeu s'accompagne de sensations hallucinatoires, expériences ambitionnées par les adolescents dans le jeu, or la question épineuse du suicide s'impose quand l'adolescent reconduit l'expérience à la maison, seul. Repousser les limites, flirter et bousculer ses contraintes vitales ne relève-t-il pas de forme ambiguë et insidieuse d'auto - mutilation ? La question n'est pas de savoir si l'adolescent a conscience des maux qu'il fait subir à son corps et des conséquences auxquelles il s'expose mais bel et bien si l'enfant a ou non des tendances suicidaires. Réduire l'irrigation en oxygène du cerveau et ainsi l'en priver de son aliment phare en toute connaissance de cause, n'est-ce pas révélateur d'un malaise profond ? N'est-ce qu'un jeu très sot pour mettre sa force à l'épreuve et expérimenter des sensations hallucinogènes ? Alors suicide ou accident ? Bien souvent le manque d'information auprès des jeunes mais aussi auprès de leur entourage confirme dans bien des cas, la thèse de l'accident.

Détailler le « mode d'emploi » de ces jeux apparaît aux yeux de certains comme une culture de la désinformation. Toutefois, nul ne peut contester ou nier la violence de certains jeux comme la mêlée (qui consiste à repérer une victime mise à terre et battue) ou la mort subite au nom évocateur qui s'attaque à une victime en fonction de la couleur de ses vêtements du jour ! En outre, ces jeux caractérisés par une violence corporelle ne sont pas les seuls à faire terreur ; en amont, des « jeux » psychologiques dont les règles sont fixées par des dictateurs en herbe sèment la panique dans les cours de récréation. Les jeux de la honte et du jugement se racontent par leurs noms : la menace psychologique vient majorer la violence des coups. Quoi qu'il en soit, prendre le risque de se heurter à une désinformation généralisée voire faire naître paranoïa et autre défiance afin de sensibiliser parents et enfants vaut son pesant d'or tant qu'avant-gardiste le proverbe « mieux vaut prévenir que guérir » sera.

Lily

Création de l'article : 13 janvier 2006